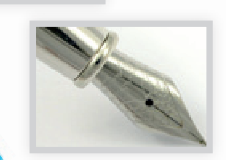
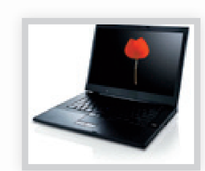
Maquette d'un livre pour enfants,
mode d'emploi.



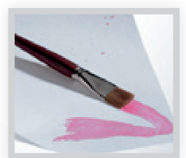
Il était une fois un éditeur de livres pour enfants.
Il a pour l'instant imprimé quatre livres
dans une première collection.



Un auteur vient le voir avec un texte, qui pourrait
être le texte du premier numéro
d'une deuxième collection...



L'éditeur demande à une graphiste
un devis * pour faire la mise en page
de cette nouvelle collection.



Cette graphiste connaît une illustratrice
qui aimerait sûrement dessiner
cette histoire.

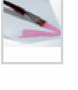
C'est ainsi que tout commence...
*La nouvelle collection des Éditions du Cheval Vert porte sur l'ethnologie ** et,*
l'histoire du premier livre, sur la vie d'un petit singe qui découvre des indiens
du Brésil : les Nambikwara.



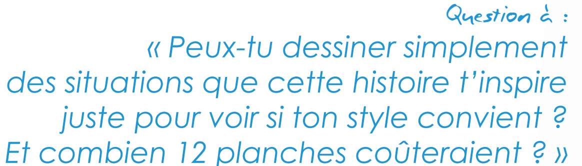
L'auteur envoie son histoire – le texte
n'est pas définitif – à la graphiste et
à l'illustratrice. Des photos de la thèse
de Lévi-Strauss leur permettront de
se plonger dans l'ambiance.



Le rôle de la graphiste est de faire
dialoguer un texte et des éléments
graphiques. Pour cela, elle recherche
des symboles *** qui lui inspireront
des matières, des images,
des assemblages, attendus ou non!)



Question à :



*« Peux-tu dessiner simplement
des situations que cette histoire t'inspire
juste pour voir si ton style convient ?
Et combien 12 planches coûteraient ? »*

Question à :

*« Quel(le) animal totem **** ou chose
pour toi représenterait au mieux
l'ethnologie ? »*



Question à :

*« Le format, le papier, le brillant doivent-ils
être ceux de la première collection ? »
« Le bandeau vert est-il incontournable ? »*

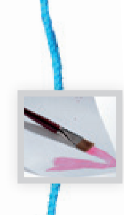
(*) Un devis est une estimation des prix réalisée avant l'exécution de travaux, ou avant l'achat d'un bien.

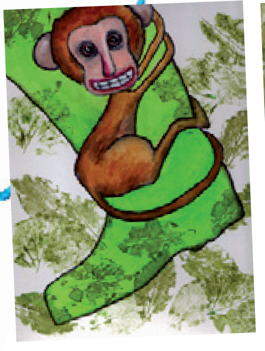
(**) L'ethnologie est une science humaine dont l'objet est l'étude explicative et comparative de l'ensemble des caractères sociaux et culturels des groupes humains.

(***) Un symbole peut être un objet, une image, un mot écrit, un son ou une marque particulière qui représente quelque chose d'autre par association, ressemblance ou convention. Par exemple le fil de laine peut représenter le fil de l'histoire.

(****) Un totem (mot d'Amérique du Nord) est un être mythique (généralement d'espèce animale, parfois végétale) considéré dans les sociétés traditionnelles ou dites primitives comme l'ancêtre symbole d'un clan, qui lui donne même souvent son nom...
Le nom totem désigne aussi la représentation de cet animal choisi pour totem, parfois sous forme de sculpture verticale...

« Je vous envoie à tous ce qui m'est venu spontanément, car j'ai absolument besoin de spontanéité pour dessiner ! »









Bérengère envoie par mail * les dessins nés de son imagination et de lectures faites à la bibliothèque.



« Tout à fait partant. »



« Je suis fan ! »



« Oups. Ça va pas être évident de faire sérieux avec la tête du singe !) mais j'adore !
La gamme de couleurs est très agréable et dépaysante. »





« Comme totem il y aurait bien sûr le petit singe, mais c'est peut-être maladroit pour une collection ethno (qui parle des hommes !).
L'ethno regroupe des tas de secteurs, parfois assez proches de nous (campagnes, clubs de sport divers, etc.) Difficile... »

La botte

« Je ne peux m'empêcher de penser à la botte, mais il est vrai que je suis influencé par les dessins et que j'ai le net sentiment que cette image ressort d'une manière affective plus que rationnelle.

Toutefois, il n'est pas impossible que cette influence du dessin révèle une réalité sous-jacente dans mon texte. La botte est une sorte de doudou dans tous les sens du terme :

*- un objet transitionnel ** (comme disent les psys), **lié à l'affect d'une mère** (pour ce singe qui l'a perdue, et dont il retrouve ainsi le cuir et sans doute l'odeur...),*
*- mais aussi transitionnel **géographiquement** puisqu'elle permet les voyages,*
*- et encore transitionnel **aux personnages**, puisqu'elle assure le lien entre le singe et Claude...*

(*) Un mail (raccourci pour *e-mail)*, mot anglais prononcé comme dans « pêle-mêle », est un courrier électronique c'est-à-dire envoyé grâce à des ordinateurs reliés par internet.

(**) Un objet transitionnel est un objet utilisé par un enfant à partir de l'âge de quatre mois pour représenter une présence rassurante (comme celle de la mère).

*...alors même que j'ai justement fait du singe une sorte d'hypostase * de Claude.*
C'est aussi l'objet de la civilisation qui permet d'entrer dans un autre monde où, justement, il n'y a pas de chaussures !

Le sable

S'il fallait chercher un autre symbole, le sable me vient à l'esprit, « qui donne la même couleur aux gens » (comme dit la chanson, et Lévi-Strauss), et une marque de cette région. Peut-être plus difficile à figurer pour toi ? »

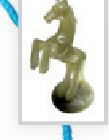
Deux niveaux d'écriture

« Il serait intéressant que le graphisme montre que dans le texte ***deux niveaux d'écriture*** *cohabitent :*
*- une sorte de paraphrase ** de la thèse de Lévi-Strauss qui pointe les us et coutumes propres aux Nambikwara (nomadisme et abris précaires, couchage à même le sol, éducation, élevage des animaux, parures, échanges)*
- et un récit support, proprement fictif...

Pieds de pages

J'ai lu un jour un album pour enfants qui jouait avec la pagination : un petit personnage jouait avec chaque numéro... J'aime l'idée, ludique. »





*« Le format, le papier, le brillant doivent être ceux de la première collection pour pouvoir imprimer en amalgame *** ce qui réduit les coûts. »*

« Le bandeau vert n'est donc pas nécessaire si tu as d'autres idées pour faire en sorte que les deux collections soient cousines... »



Question à :

« En voyant les planches parfois délirantes de l'illlustratrice, une idée folle me vient : confronter photos documentaires de Lévi-Strauss, magnifiques, et les dessins imaginaires ?
Les personnages-chats ne sont pas réalistes, même s'ils possèdent habilement les caractères ethnologiques des indiens, la botte est en caoutchouc et non en peau etc.
*Mais se pose la question du droit d'utilisation des images ****... »*

(*) Le mot hypostase désigne une *Substance fondamentale*.
N.B. Quand on est graphiste **il faut savoir comprendre ses clients** !)

(**) La paraphrase est une figure de style qui consiste à développer un thème par des équivalents, pour mieux le faire comprendre. Elle est très utilisée en littérature.

(***) Imprimer en amalgame consiste à imprimer simultanément sur une même feuille, des travaux d'impression différents sur le même grammage ***** papier et dans les mêmes couleurs (ex: quadri *****).

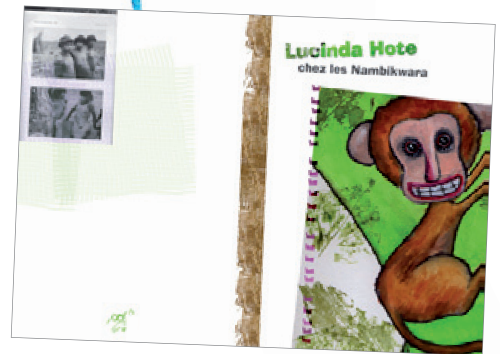
(****) Un ensemble de règles de droit, de lois, apportent des limitations et des exceptions aux droits exclusifs d'un auteur sur son œuvre (droit d'auteur).

(*****) Grammage papier : poids d'une feuille de papier ou de carton en grammes au mètre carré.

(******) Quadri : image ou document composé des trois couleurs primaires (Cyan, Magenta, Jaune) et du Noir (CMJN). Leur association permet la création de toutes les couleurs.

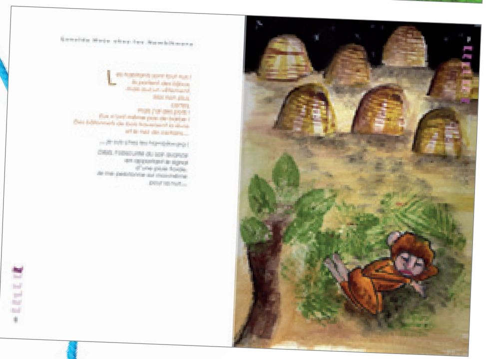


Envoi par mail des premières maquettes.
Il est néanmoins très important de présenter **oralement** les projets pour expliquer, réagir...









Premiers visuels de couv *
et de pages intérieures.

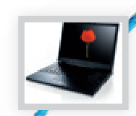
« Comme le dessin du singe sur la botte, ***botte*** *tout le monde, je propose de l'utiliser en couv avec cadrage large ** et de le réutiliser en intérieur pour garder la surprise... Une bonne entrée en matière!)*

L'idée de la botte est déclinée sur la couv pour signifier (sans être spécialement réaliste) une page de carnet arrachée... Lévi-Strauss tenait un carnet de voyage où il faisait des croquis, prenait des notes.

Cette juxtaposition de petites bottes m'a fait penser à un cheminement qui pourrait animer les ***pieds*** *de pages (jeu de mots). Ce système permet de plus aux plus jeunes de* ***visualiser le chemin déjà parcouru dans le livre****...*
Le graphisme *n'est pas simplement gratuit mais* ***participe au sens****.*

Plus anecdotique, la couverture souple peut laisser le loisir aux plus observateurs, de faire avancer la botte en faisant défiler rapidement les pages, par un jeu de dessins animés...

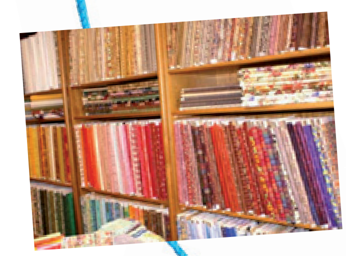
(*) Couv est l'abréviation de la couverture d'un livre dans le vocabulaire de l'impression.
(**) Un cadrage large, qui s'oppose à un cadrage serré, laisse à voir au spectateur, une large vue et non pas seulement un détail.



Du tissu

*« Le tissu est une matière qui évoque pour moi l'ethnologie.
Un tissu à la structure bien visible pourrait symboliser le savoir-faire humain, le tissage de liens entre les hommes, et la spécificité de chaque région (spécificité/variété)...*

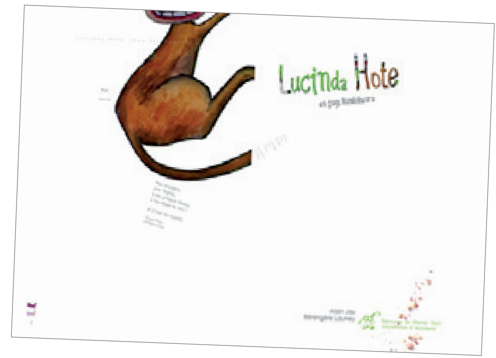
La tranche des livres est ce que l'on voit en premier sur l'étagère, elle est importante pour identifier un livre. Les livres de la nouvelle collection seraient comme des tissus sur les étagères. »



En cherchant sur internet une image de toile de jute, une photo de magasin de tissus retient mon attention. J'aimerais qu'à chaque livre soit associé un tissu, une matière qui lui donnerait son identité propre au sein de la collection...

La graphiste propose de « couper » le singe pour attirer l'attention sur les toutes premières pages... Pour les plus jeunes, cette farce n'est pas toujours drôle car ils pensent que le singe est réellement coupé ! Un peu comme avec le jeu de cache-cache, c'est l'occasion d'appréhender l'absence (de vue)...

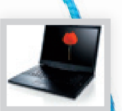
Avec une page séparatrice ce serait encore plus amusant mais le nombre de pages sera vraisemblablement insuffisant ; le texte est long.





Détourer* le singe permet d'animer certaines pages.

(*) Le détourage est une opération consistant à ne retenir d'une illustration qu'une partie. Il faut pour cela séparer l'objet et le fond, donc délimiter le contour de l'objet. Une fois détourée, l'image présente des contours irréguliers (au lieu d'un contour rectangulaire) correspondant à l'objet que l'on a extrait.



*Le travail des polices**

Pour faire ressortir graphiquement aussi les deux niveaux d'écriture dont parle l'auteur, le plus simple est d'utiliser des polices différentes, voire deux couleurs.

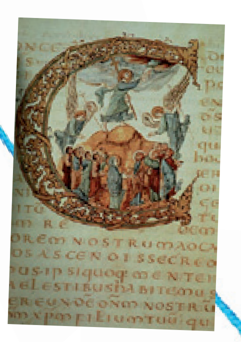


La police **courrier** est une police proche de celle des vieilles machines à écrire (tous les caractères ont exactement la même largeur), elle conviendra pour le côté réaliste, c'est un peu l'écriture des rapports écrits... – Marron, couleur de sable.

La police **century gothic** est une police « ronde » et très lisible qui contrastera pour le reste du texte.

*« Pour donner un air de famille aux deux collections, j'ai travaillé des lettrines**, avec à l'intérieur la matière de toile de jute***... »*

Le travail de la graphiste est d'utiliser les polices, les couleurs, les tailles de lettres, les images etc., pour hiérarchiser, ordonner, embellir ?, un texte.



Exemple de lettrine : Image de la majuscule C du Sacramentaire de Drogon.

(*) Une police d'écriture, ou police de caractères, en typographie****, est un ensemble de lettres d'une même famille, qui regroupe tous les corps***** et graisses****** d'une même famille, dont le style******* est coordonné, afin de former un alphabet.

(**) Une lettrine est une lettre initiale majuscule placée en tête d'un texte et occupant une hauteur supérieure à la ligne courante.

(***) Le jute est une plante herbacée, cultivée dans les régions tropicales pour ses fibres. Jute est aussi le nom donné à ces fibres textiles, appelées aussi *chanvre de Calcutta*.

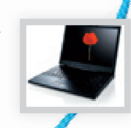
(****) La typographie (souvent abrégé en typo) est l'art d'assembler des caractères mobiles afin de créer des mots et des phrases et de les imprimer.

(*****) Le corps typographique est la taille d'une fonte de caractères, mesurée en points.

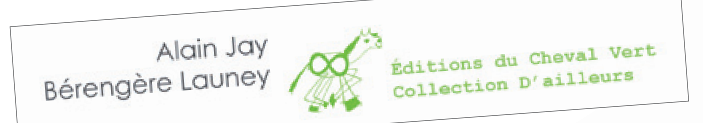
(******) En typographie, la graisse est l'épaisseur d'un trait ou d'un caractère. En augmentant la graisse d'un caractère maigre, on obtient un caractère demi-gras, puis gras, etc.

(*******) Une même police peut être « normale », « italique » c'est-à-dire inclinée vers la droite etc.

Un logo* pour les Éditions du Cheval Vert



La graphiste propose l'utisation d'un dessin d'enfant et du signe ∞ qui signifie infini (qui n'a pas de fin) pour représenter les Éditions du Cheval Vert.





« Le petit cheval ne me convainc pas complètement. »



Une autre idée...

« La référence à la 2 CV est drôle, correspond à l'esprit littérature jeunesse, mais ne me semble pas tout à fait cadrer avec ma ligne de relier sciences humaines et édition jeunesse, qui reste assez classique et scolaire. La 2CV, ça fait un peu trop penser à Gaston, pas assez à Platon ! »



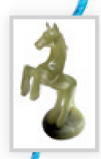
Le logo final est celui-ci.



Le sable

Ce que j'aime dans l'idée du sable ainsi traitée, c'est l'idée de « sacrilège » ! Petite fille, j'étais très soigneuse et je me souviens que sur la plage, ma mère avait la hantise d'abîmer ses livres avec du sable. Je ne comprenais pas vraiment pourquoi et au contraire, je trouvais même cela rigolo. Les enfants aiment rire de ce qui est défendu...

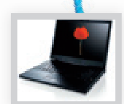
(*) Un logotype, plus couramment appelé logo, est une représentation graphique qui désigne une société, une association, une institution ou un produit.



*« Si les droits pour les photos sont trop chers, Bérengère,
te sentirais-tu capable de les « reproduire » en peinture realiste ? »*



« Non ! »



Comment intégrer les photos de la thèse de Lévi-Strauss à l'album
et exprimer que l'histoire s'appuie, en trame de fond, sur du réel ?

Une première idée est de les placer simplement sous le texte,
avec un encadrement « vieille photo » (petit clin d'oeil historique) ;
une seconde, de les mettre en **trame** de fond, atténuées...
Cette dernière est abandonnée, même si esthétiquement
elle plaît bien à l'auteur : elle parle plus aux adultes qu'aux enfants.
L'enfant est bien le lecteur à toucher en priorité.



Le lendemain, je dois rester bien cachée
car les enfants vont et viennent
en toute liberté
et ils pourraient me voir

Ils ne vont pas à l'école.
Les papas jardinent dans les plantations d'à côté
pendant que les mamans préparent le repas
ou confectionnent des bijoux.
Tous sont gais et rieurs.
Ils n'ont presque aucun des objets
du confort auquel la vie avec Claude
m'avait habituée.
Sans gêne ni excuse,
ils toussent, crachent et se mouchent en public ;
même, ils rotent et pètent,
tout aussi tranquillement,
comme d'autres frissonnent, transpirent
ou clignent des yeux à cause du soleil.

Moi, je suis toujours coincée.
Et voilà qu'une jeune fille s'approche !
Je me cache entre mes bras.

La lecture des images en trame de fond
n'est pas immédiate aux enfants.



L'auteur prend contact avec les héritiers de Lévi-Strauss pour
se renseigner sur le coût de sept ou huit photos utilisées
en vignettes dans le projet d'album...

L'accueil est très chaleureux et l'autorisation d'utiliser
les photographies est obtenue rapidement.

*Un petit tortillon dans l'histoire...
Alors que graphiste et illustratrice pensent l'album quasiment terminé,
l'auteur revoit son texte a tête reposée. Le partage du texte opéré
par l'illustratrice ne le satisfait pas, de plus un trop long texte
par page risque d'être indigeste pour les enfants.*



L'auteur remanie son texte, parfois même par rapport aux illustrations, et le renvoie à la graphiste qui pensait simplement ôter quelques mots de ci de là !

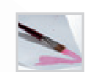
Réunion au sommet



« Très content de votre travail, je pense qu'une couverture cartonnée le mettrait en valeur. D'autre part j'ai, depuis mon premier jet *, réduit par quatre mon texte, et je pense vraiment que des pages supplémentaires deviennent nécessaires. Du coup, je sais que ça ne va pas vous plaire, mais j'aimerais passer à un format carré, lequel me plaît particulièrement. »



« Pas tout à fait partant... Ces changements impliquent de ne plus imprimer les ouvrages de la nouvelle collection en amalgame avec ceux de la première et donc, des coûts d'impression nettement supérieurs !

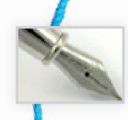


« Il faut que je me replonge dans l'histoire ! »



« Oups. Tu n'es pas sérieux ?) Sont marqués dans notre contrat le nombre de pages, le format, etc. C'est un gros travail tout ce remaniement...

Mais si ! Tout cela est très sérieux, éditeur et auteur s'entendent matériellement sur les changements et un nouveau contrat est signé avec graphiste et illustratrice... Quatre illustrations de plus, un montage-photos et des droits nouveaux à demander a la famille Lévi-Strauss.



L'auteur indique le titre exact de l'album, son choix de photos ; fournit à la graphiste les éléments pour la quatrième de couv *, des citations pour accompagner le montage-photos.

(*) On appelle 4è de couv le dos du livre ; la 1ère de couv le « dessus » du livre. La 2è et la 3è de couv sont les parties intérieures de la couverture...

L'illustratrice se remet à ses pinceaux.

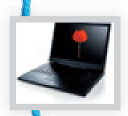






Parfois, l'illustration ne satisfait pas l'auteur d'emblée, une deuxième version est demandée.
Et parfois, finalement, des éléments du premier dessin sont isolés et mis en scène...





Parfois la graphiste, avec un logiciel de retouche d'image *, évite à l'illustratrice de refaire toute une illustration en « gommant » ou « collant » un élément...

« Les enfants, méfiez-vous des images, elles sont maintenant faciles à tranformer ! »



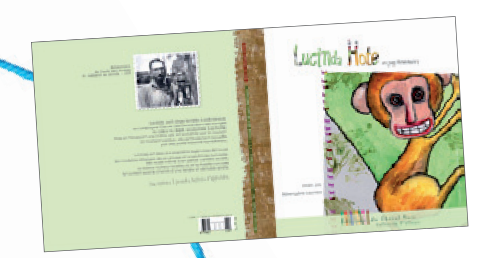


Quand les nambikwara sont en période de nomadisme, ils n'ont pas d'abris si construits...
L'auteur voulait que le singe dorme sur la tête de la petite fille.

(*) En informatique, un logiciel est un ensemble d'informations qui permettent des actions effectuées automatiquement par un ordinateur. Par exemple, un jeu de DS est un logiciel.



La version finale reprend le bandeau vert car, sans cela, le changement de format fait perdre à l'édition son unité...

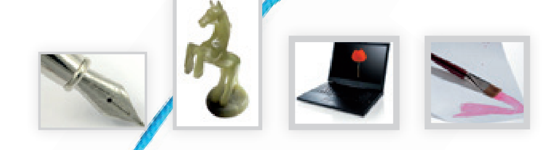


Refaire les illustrations en format carré est impossible, la présence des bottes sur les pages d'illustration aussi permet de ne pas toucher au format des illustrations.

Le singe jouera du coup à cache-cache derrière une page intermédiaire...



L'éditeur fournit à la graphiste les codes ISBN * et EAN ** de l'ouvrage.



La graphiste vérifie que les propiriétés de toutes les images, les polices, sont conformes pour l'impression.
Relecture générale et attente anxieuse et impatiente du produit fini !)

La suite dira si l'album donnera autant de plaisir aux enfants à le lire qu'aux quatre créateurs à l'avoir fait !)



(*) L'ISBN (International Standard Book Number) ou numéro international normalisé du livre est un numéro international qui permet d'identifier, de manière unique, chaque livre publié. Il est destiné à simplifier la gestion informatique du livre : bibliothèques, libraires, distributeurs, etc.

(**) Le code EAN (European Article Numbering) est un code-barres utilisé par le commerce et l'industrie